

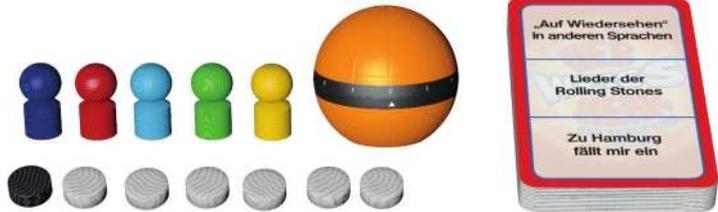


## Il Party Game comunicativo per 2-5 squadre di 4-15 giocatori da 10 anni

### Regolamento

#### Componenti:

- 1 Plancia di gioco
- 5 Pedine
- 7 Segnalini
- 1 Timer
- 110 Carte categoria



In „Wer weiss mehr“ i giocatori si dividono in squadre e scommettono di riuscire a nominare un predeterminato numero di elementi di una categoria scelta. La squadra che perde la scommessa corre il rischio di regalare punti alla squadra avversaria. Lo scopo del gioco è essere la prima squadra ad ottenere 8 punti vittoria.

#### Preparazione del gioco

- Suddividete i giocatori in squadre in base al loro numero:
- In 4 giocatori create due squadre da due;
- In 6 giocatori create tre squadre da due;
- In 8 giocatori create quattro squadre da due;
- In 10 giocatori create cinque squadre da due;
- In 12 giocatori create quattro squadre da tre;
- In 15 giocatori create cinque squadre da tre.



Posizionate la Plancia al centro del tavolo e il mazzo di carte opportunamente mischiato al centro della plancia.

Ogni squadra sceglie un colore e posiziona la relativa pedina a lato della Scala Punti della Plancia. Posizionate i sette segnalini a portata di mano a lato della Plancia. I segnalini bianchi servono a indicare la categoria selezionata sul relativo campo a lato della carta, il segnalino nero indica sulla Scala Scosse il numero di elementi (da 1 a 35) da nominare. Decidete chi sarà la prima squadra a cominciare, quindi seguite l'ordine di turno in senso orario.

## Svolgimento del gioco

**La squadra di turno sceglie una categoria** sulla carta categoria attiva al centro della plancia e posiziona un segnalino bianco su un campo libero a sinistra o a destra della categoria scelta. In questo modo durante il gioco si ridurrà il numero di campi liberi, pertanto le categorie disponibili saranno sempre meno. Quando tutti i campi risultano occupati, scartare la carta, recuperare i segnalini e ricominciare con una nuova carta e tutti i campi liberi.

**Dopo aver scelto la categoria**, la squadra scommette sul numero di elementi che ritiene di poter nominare. In senso orario le altre squadre rilanciano. **Questa asta dura fino a che non di sono più rilanci.** Indicate il numero raggiunto con il segnalino nero sulla Scala Scommesse.

**Quindi è il momento di usare il timer.** Dopo la puntata impostate il timer come indicato a seconda del numero su cui si è scommesso. La squadra che ha puntato sul numero più alto tenterà di nominare almeno quel numero di elementi.

(Ad esempio impostate il timer su 2 minuti se il numero è compreso tra 10 e 18.

Consiglio: Per rendere il gioco più semplice (ad es. per i bambini potete impostare il timer su 3, 4, 5 o 6 minuti).

**La scommessa ha inizio:** Attivate il timer e cominciate!

Gli altri giocatori contano il numero di elementi e fanno attenzione che non si sia ripetuto più volte uno stesso elemento. In caso di contestazioni, fate decidere alla maggioranza quando il timer arriva a zero.

**Se la squadra vince la scommessa**, guadagna un punto sulla Scala Punti e muove la propria pedina di uno spazio in avanti.

**Se la squadra non vince la scommessa**, tutte le altre squadre guadagnano un punto sulla Scala Punti e muovono la loro pedina di uno spazio in avanti.

**Per il turno successivo** mettete da parte la carta categoria già utilizzata. La squadra successiva sceglie una categoria da una nuova carta e procede come indicato in precedenza.

## Fine del gioco

Il gioco finisce non appena una squadra raggiunge gli otto punti vittoria sulla Scala Punti. Questa squadra ha vinto la partita. In caso di parità, giocate semplicemente un turno di spareggio.

*Viel Vergnügen wünscht  
das Spielspass-Team*



Timer

Autore: Carlo E. Lanzavecchia Illustrazioni: Dennis Lohausen  
Grafica: Kurt Gall

© 2011 W&L Verlagsgesellschaft mbH  
Seestraße 1

D-74232 Abstatt

©CarloE.Lanzavecchia/  
Distribuzione a PROJEKTSPIEL

www.spielspass-verlag.de

